Sève

La durée du oui



Millevaux

Notre monde tombe en ruines

La forêt envahit tout

L'oubli nous ronge

L'égrégore donne corps à nos peurs

L'emprise transforme tout

Les horlas se tiennent tapis près de nous

Toujours l'impression furtive, indétectable, qu'on l'interpellait,
en son ou en pensées, une voix de feuilles, au visage ridé.
Ou sans visage.
Une voix de la famille.
Ou d'un mort.

Hors la Chair Thomas Munier

Le jeu est une succession de tours de paroles, les instances.

Toute parole est vérité.

À chaque instance, la joueuse pourvoyeuse de mots offre soit :

† Le décor, (unité de lieu) ;

† Des mouvements, (didascalies) ;

† Une pensée, (des émotions), initiée par un ancrage dans les souvenirs, matérialisé par un objet de vies.

Afin que la scène évolue, pour changer de décor, introduire un nouveau figurant, étoffer un personnage déjà existant la joueuse offre une **feuille** (post-it), où elle inscrit à l'encre noir clair le mot qu'elle pleure. Elle la remet à la joueuse de son choix, dont l'instance s'ouvre immédiatement.
Cette dernière l'intègre alors à son **arbre**.

Une instance reprend au moins un élément de la précédente qu'elle explore selon sa perspective propre.
Chaque élément qu'elle reprend en plus, sans l'altérer, devient une **feuille** de son **arbre**.
Le souvenir est alors joué et mobilise la détentrice initiale de la **feuille**.

Quand une joueuse confie un secret, à la forêt, un figurant, un autre personnage, non seulement elle intègre la **feuille** à son **arbre**, mais l'offre en sus à sa confidente.
Le ton est alors celui d'une jeune enfant candide qui chuchote son entourloupe à l'oreille de sa comparse, ses mains seules en assurent la confidentialité.

Chaque fois que la joueuse exprime son emprise sur le monde, un vouloir, elle mesure sa **Sève**, (la somme de ses **feuilles** à son **arbre**), à l'adversité, l'**Innommable**, représentée par un dé.

Si le résultat obtenu est inférieur à sa **Sève**, elle surmonte l'**Innommable** et dispose d'autant de **feuilles** que sa marge de réussite pour relater son triomphe.

En cas d'échec, les autres joueuses s'emparent des **feuilles** mortes pour évoquer la souffrance, le renoncement, la blessure de la pleureuse.
En outre, quel qu'en soit l'issue, la joueuse qui ouvre l'instance suivante interroge *l'Almanach*, qui devient alors un oracle.

Le dé comporte initialement 3 faces.

Le dé croît à chaque fois qu'une joueuse s'empare de la parole hors de son instance, ou impose son emprise à un être vivant., (le dé 3 devient D6, puis D8, etc...)

l'**Innommable** décroît à raison de chaque bonté dispensée librement.

† Le décor est vivant. Il témoigne du temps, un temps souvent figé ou fugace, de dimensions, de **Forêt qui avance**, de la permanence d'Homme au travers d'artefacts, ou des **ruines** d'un temps révolu. Mais, à raison d'une inclinaison d'une joueuse, le monde tient tout autant en une abstraction évocatrice.
Alors, elle offre aux autres joueuses l'opportunité d'en dresser la figure.

[Une route de campagne avec arbre]

† Les didascalies dessinent des mouvements dans le décor. Elles créent du sens dès lors qu'elles y inscrivent une action. Elles sont maîtresses du temps de récit pour un temps, déserté de l'individu investi de son emprise sur le monde. En leur conférant une portée esthétique, vous épuiserez les possibles. Les envisager comme des abstractions sources de beauté ouvre le jeu des autres joueuses.



† Chaque joueuse débute le jeu avec un objet de vies.
Cet objet est menu et chargé d'**égrégore**.
Privilégiez des objets que vous pourrez manipuler à la table.

† Chaque joueuse choisit un court poème pour introduire son personnage.
Si le poème qui campe le personnage est idéalement rédigé par la joueuse, il peut tout autant « emprunter », pour peu qu'il parle effectivement à la joueuse du personnage qu'elle envisage.
Une toile, un dessin, une photographie peuvent s'y substituer.
Certaines images racontent une histoire.

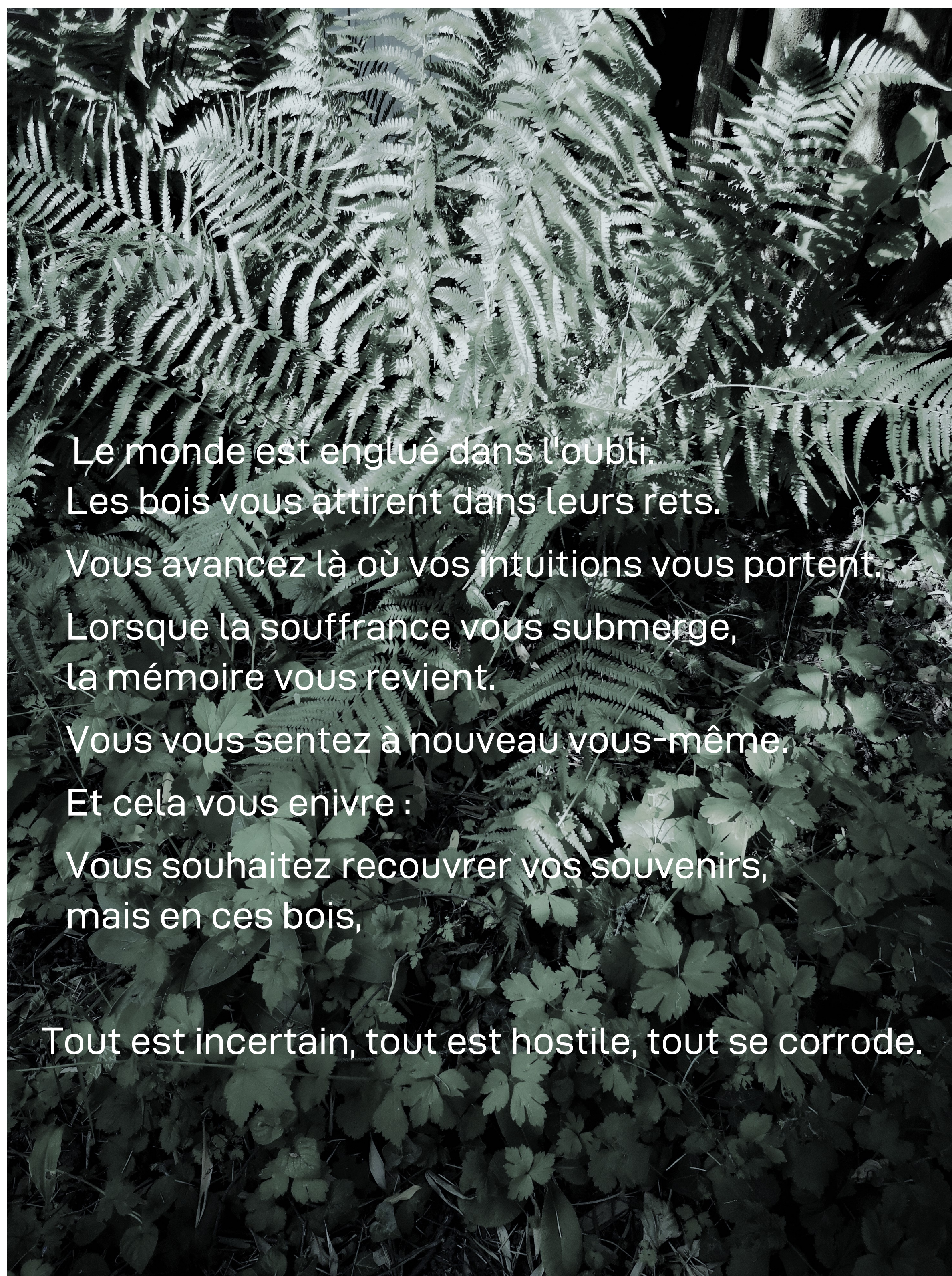
† Lorsque s'immisce la **hantise**, elle annonce la mort.
La **hantée**, une fois prise, y est promise.
Afin de se dérober à envoûtement, elle doit obtenir l'aide d'une autre **hantée**, de force égale à celle du **sorcier**.
Vous trouverez dans le module ***Hantée*** les ressources nécessaires à cette étape particulière.



SÈVE

Capter et moissonner les beautés des forêts

Un jeu dans l'enfer forestier de MILLEVAUX



Ce jeu vous propose d'interpréter un groupe de gamins qui tentent de recouvrer la mémoire, la liberté, et l'authenticité de leurs sentiments que la forêt leur a dérobés.
Ces mômes sont **les rejetons du bois**.
Ces jeunes âmes s'exposent à la souffrance, se risquent à répandre leur sang, leur **sève**, pour honorer leurs idéaux enfouis dans les brumes que les forêts ont répandues en elles.

Les arbres sifflent
dans le tremblement
des interrogations
Nos pas font la terre

Les menaces sont multiples et toutes à considérer.

† **l'oubli** les immerge en un enfer verdoyant, privées de leurs souvenirs, dénuées d'idéaux, errantes.

† **l'égrégore** est un flot intarissable de pensées, corrompues par la domination de l'**Innommable**. Il empierre le cœur des fétus d'âmes, pour qu'un jour ils n'éprouvent aucun remord à moissonner leurs sœurs oublieuses, encore Femmes.

† **l'emprise** altère, corrode, change, à jamais, leurs chairs.

† **les horlas**, émanations de **l'emprise** et de **l'égrégore**, créatures qui hantent désormais les bois du monde. Ces rebuts d'hommes, gangrènent les hommes, parcourent le bois et sèment la souillure, l'assurance de leur naissance au Monde.

Les rejetons du bois tentent désespérément d'en réchapper, de découvrir leur part d'humanité, cette part d'elles qui crie son désespoir de son absence au monde, qui est manque, qui a pour prix leur précieuse **sève**. Mais aux fonds d'elles-mêmes, ces jeunes âmes pressentent que leur sort est déjà scellé.
Seule leur **sève** s'épanchera sous une forme nouvelle qui singera l'**homo-degenesis** qu'elles furent.

La **sève** s'oppose à la dévoration du monde.

Toutefois la **sève** est également la dévoration du monde.

Ainsi, est -elle :

† **Tentation** de quitter sa condition humaine pour devenir immortelle et de s'enraciner dans les bois.

† **Obligation** de recouvrer les temps. Le temps ramènera l'ordre des jours anciens...

† **Désintéressement**, la nature humaine est bonne.

† Une énergie primordiale qui nous nourrit. Cette énergie est bénéfique dès lors qu'elle permet la perpétuation de la vie.

Elle alimente la maîtrise du geste, (l'**Eukeria** des grecs), mais aussi la sûreté du coup d'œil, (**Eustokia**), ou la pénétration de l'esprit, (**Akinoïa**), qui se combinent en l'homme, (**Arété**).

Les rejetons du bois, afin de surmonter l'adversité, disposent de cette énergie primordiale qui les rattache à leur condition. Elle est engrainée dans les maigres possessions qui définissent le môme. Des **réceptacles**, des **manifestes** de ces connaissances propres à l'homme dans un précipité matériel, investis de l'**égrégore** que le gamin leur aura insufflé.

Toutefois, elles relèvent toutes d'un mode de connaissance extérieur au savoir véritable. Elles sont étrangères à la vérité, selon un vieux sage du temps jadis.

L'astuce, le flair, la sagacité, la prévision, la souplesse d'esprit, la feinte, la débrouillardise, la tension vigilante, le sens de l'opportunité, (la **Mètis**), sauront plus sûrement surmonter les difficultés. Elles s'appliquent à des réalités fugaces, mouvantes déconcertantes et ambiguës qui ne se prêtent ni à la mesure précise, ni au calcul exact, ni au raisonnement rigoureux.

Ainsi, à tout moment la joueuse pourra affronter l'**Innommable**, nantie de ces qualités, ce que le ciel lui aura accordé, en tentant d'obtenir un résultat du dé de l'**Innommable** inférieur à sa mise, sa **Sève, soit l'ensemble des feuilles qu'elle mobilise.**

Elle mise ses **attaches** et celles que d'autres, par bienveillance, lui auront confiées.

Chaque écart sera une **souffrance**, une perte de **sève**, d'une **feuille**.

Chaque **souffrance** sera une béance sur un **souvenir**, une vérité enfouie, du lieu ou des personnages.

Lorsque la tourmente s'estompera, ou lorsque les circonstances seront favorables, le **rejeton du bois** pourra créer une **attache**, dès lors qu'elle le lie à un autre môme ou un animal et qu'elle se révèle le manifeste d'une beauté insoupçonnée.

Elle prend racine dans le cœur et rayonne sur le visage.
La joueuse entreprend le récit de cette plongée dans les réminiscences et invite les autres joueuses dans sons parcours.

Alternativement la joueuse s'empare de la narration en recourant à son astuce.
Elle surmonte la difficulté sans heurts.
Elle éprouve le bonheur du naufragé qui reprend pieds sur la terre ferme.
Mais retrouver l'île c'est renouer avec la monotonie… l'inepte banalité.
Elle ne recouvre aucune **feuille**.



Sève

Un dernier voyage dans l'enfer forestier de Millevaux

Une chute émouvante,
avant de sombrer

Sève

Sous ta coupe, je m'ébranle sourdement,
Et quand le Bois m'envahit, tu me séduis
Mais dernière danse oblige, je fuis
Mort je serais,
mais la folle transe me saisit soudainement.

Couard ou monstre je suis
À jamais je te veux, ô toi, vie !
Je te sens palpiter sur mon front
était-ce donc là mon ultime effort ?

Gabriel Féry

Sève principes du jeu conçus par Gabriel Féry
comme une adaptation de *Les Murmures de Shub-Niggurath* et de *Terre de Sang est Millevaux*.
Nouvelle mouture de Claude Féry
composé avec les polices de caractères : day roman, oldnewspapertype, oldcupboard, din, gratuites pour un usage non commercial.
À Villers-Saint-Paul, le 13 janvier 2020.

Préconisations de mise en jeu

Le propos de **Sève** est de « **Capter et moissonner les beautés des forêts de Millevaux** ».
Le monde est hostile et merveilleux à la fois.
Ainsi, une jeune âme isolée, qui s'en remet à ses seules forces, a peu de chance de surmonter l'adversité.
Si elle se fie à sa seule astuce, elle déjouera, pour un temps, un temps seulement, les tours des **horlas**.
Mais elle sera toujours aussi démunie.
En revanche, si elle puise à la sève des autres **rejetons des bois**,
elle gagnera en majesté.
La mécanique de **Sève** n'entend pas, même de façon abstraite et distanciée, déterminer les facultés des gamins qu'elle propose d'incarner.
Les joueuses y pourvoient déjà, par leurs récits imbriqués.

La mécanique y sème un désordre qui implique de miser ce qui importe le plus à la jeune âme. Aussi dérisoires que soient ses attaches, c'est dans leurs altérations qu'elles révéleront toute leur importance. Incidemment, la jeune âme se présentera sous un nouveau jour. C'est là le sel du jeu.
Ainsi, les probabilités de réussite sont faibles, voire très faibles.
C'est délibéré.
Dans un premier temps, favorisez les moments qui permettront à l'astuce de triompher.
Demeurez à hauteur de gamin et permettez que l'entraide mêlée de brouilles enfantines se tissent entre les jeunes âmes.
Toutefois, le monde est hostile, et nous l'observons du point de vue d'un enfant.
À chaque session ménagez une confrontation significative, **et une seule**,
ou la seule astuce ne leur permettra pas de triompher.
Je vous enjoins à en explorer les conséquences d'un échec, en jouant pleinement les altérations des attaches en souffrances, puis en souvenirs.
À ma table, les émotions et l'atmosphère priment sur les péripéties.
Je privilégie l'intensité du jeu.
Aussi, une seule mise construit la session.
L'intervention du hasard ajoute d'évidence une tension dramatique.
Elle ne s'y limite pas toutefois. Par sa rareté, elle permet, sans rompre la fiction, de confirmer aux joueuses qu'elles détiennent une autorité sur le récit.
En outre, recourir à un dé autorise un pas de côté à la joueuse, qui se dissocie de son personnage, sans compromettre l'immersion.



La Maison des Feuilles

Dix-Septième jour de Vomembres

La maison des Feuilles
ou
comment Barnabé nous sauva.

Nous avons joué à deux joueuses, à **Sève la durée du oui**, pour un peu plus d'1h30 de fiction .

Xavier joue **Léonard Tic-Tac** et je joue **Albert Tripier**.

Fiction :

Albert et **Léonard** se tiennent sur le seuil de la **Maison des Feuilles**. Ils attendent **Vladimir** et **Barnabé**. Ils sont missionnés par l'**Averseuse** pour recouvrer une fusée afin qu'elle puisse crever la nue et que ruisselle la pluie saine sur la cité de Venise.

Albert est inquiet. **Barnabé** et **Vladimir** sont partis chercher de quoi les protéger lors de leur exploration et ils tardent à revenir.

En attendant, les deux gamins absorbent l'élixir d'invisibilité confié par la sorcière, et s'ennuyant, tirent les cartes d'un **tarot de l'oubli** déniché dans les ruines qui marquent la lisière de la **Maison des Feuilles**. **Albert** y lit un présage. Ils seraient menacés par des oiseaux de mauvaise augure qui voudraient s'emparer de leurs ciboulots et la lame tirée par **Léonard**, (rebaptisé **Toc-Toc le cinoque**), le bateleur, les enjoint à pénétrer dans l'antre de la **Maison des Feuilles** sans plus attendre. **Léonard** affirme qu'il convient d'attendre encore.

Léonard offre à **Albert** l'appeau qu'il a ramassé pour le rassurer.

Celui-ci lui demande à quoi ça sert. **Léonard** lui explique que cela permet d'attirer des petits canards. **Albert** s'y essaie sans trop de succès, puis se ravise tout à coup inquiet.

Ce sont des volatiles, et les oiseaux sont hostiles. **Léonard** tente de le rassurer. **Albert** reprend l'ustensile, à nouveau à l'envers, et en sort une longue plainte. « J'vais attirer l'une de ces bestioles et j'vais en faire mon dîner ! »

Puis, en jouant des notes très aiguës et sans rapport avec l'appel des canards, **Albert** se rapproche du seuil.

Albert demande à **Léonard** s'ils doivent encore attendre les deux autres.

Selon lui, « l'**Barnarbé** le courage l'aura fui » et ils sont là à attendre pour rien.

Il ajoute pensif : « M'est avis que si on s'emparait de la fusée pour lui crever l'bidon à la sorcière, le sort serait levé et nous aurions à nouveau notre liberté. Ce serait alors un prêté pour un pendu, lui rendre la monnaie de sa liesse, en quelque sorte, à la vioque !

Qu'en penses-tu ? »

Après un bref silence, **Léonard** lui confirme qu'il partage les mêmes vues.

En tenant la main de son ami **Léonard**, **Albert** entre prudemment à l'intérieur.

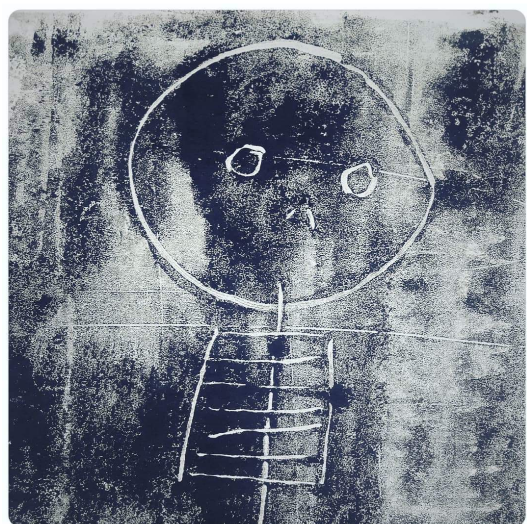
Dans la première pièce qui s'offre à eux, comme pour confirmer les doutes émis par **Albert**, **Silhouette**, l'écureuil de **Léonard**, après avoir englouti goulûment une pleine poignée de noisettes, se coule au bas d'un tas de gravats, dans un trou obscur, hors de la vue des gamins.

Léonard se sent triste.

Mais la voix tremblante de crainte et d'excitation mêlée d'**Albert** le distrait de son sentiment de perte. Il lui désigne un tag, au-dessus de la porte devant s'ouvrant sur une volée de marches.

Léonard décrète aussitôt que c'est un signe de danger.

Albert affirme, quant à lui, que ce bonhomme gravé dans la mousse figure de ses vertèbres les marches qu'il leur faut emprunter. C'est sûr, c'est un message qu'ils se sont laissés à eux-mêmes pour savoir où aller.



C'est vraiment inquiétant au-delà. Les murs suintent d'humidité. De grosses canalisations de cuivre courent le long des murs et leur servent de rampes. Des racines émergent entre les murs et les marches. Partout grouillent des insectes. L'eau ruisselle sur les murs et les marches moussues des escaliers qui descendent dans les profondeurs de la terre. Des grenouilles et des crapauds chassent avidement les insectes imprudents.

« j'suis sûr qu'c'est par là ! C'est un message qu'on s'est laissé, j'te dis ! »

Pour se donner du courage, car il n'en mène pas large quand même, il souffle à nouveau à l'envers dans l'appeau et une plainte étrange en sort. Une longue plainte qui se mêle à la multitude de bruits qui bruissent autour d'eux. Il fait froid maintenant. La moiteur rassurante de **Forêt qui avance** est loin derrière eux.

Ils se donnent la main et avancent très précautionneusement. **Albert** sursaute au moindre bruit.

Albert déclare sur un ton docte pour donner le change « C'est bizarre on voit ici, alors qu'on est sous terre, hors de vue du soleil.

Le Vagabond ...et bien y m'a montré un champignon tout jaune. Il l'a posé bien à plat, et avec son couteau, il l'a coupé en deux tranches fines. Et là… et bin, l'intérieur tout bleu, il a viré au vert, un vert lumineux. Les moisissures sur les murs elles doivent faire pareil. »

Autour d'eux les planchers craquent, l'eau ruisselle au dedans des canalisations. Ça glougloute sans cesse. Seule le chant d'étranges oiseaux ou des batraciens couvrent les bruits du lieu.

Le froid est devenu mordant maintenant. Le tonnerre retentit, au loin, mais ils sursautent tous les deux. « C'est un orage » déclare **Léonard** pour les rassurer.

« Mouais, mais un orage sec » précise **Albert**.

Albert torse-poil, grelotte.

- « Dis... t'aurais pas que'qu'chose pour me réchauffer ? »

- « Si bien sûr, voilà une veste de cuir ! »

Albert s'en empare, mais elle reste suspendue entre ses doigts. Il est blême et tremble de la tête aux pieds.

-« ah, ça broie mon regard ton truc. Ta veste elle a quelque chose. Ça me soulève mon cœur. Je vois plus que la ténèbre. »

Albert se tourne et jette au loin la veste.

-« Tu vois pas, la silhouette, pas Ta **Silhouette**, une silhouette là, derrière ?

Ça nous suit...Viens vite, on s'tire ! »



Ils dévalent quelques marches.

-« Oh regard' ça », dit **Léonard** « une ampoule ! ».

-« ça m'donne une idée, réplique aussitôt **Albert**, si une bête mauvaise et bien elle s'approche trop près de nous, tu la brises et boom tu lui plantes les piquants et le verre dans la gorge. D'accord mon copain ? Allez on y va ! Faut r'trouver c'te foutue fusée… Ou tu préfères qu'on s'tire ? »

-« Pas sans Silhouette, j'préfère mourir mille morts que partir sans lui. »

-« Bon, bah comment on va l'trouver ? On l'appelle ? **Silhouette** !

-« Non on continue ! »

-« Je sais j'a qu'à jouer de l'appeau. »Et il joint le geste à la parole.

À nouveau le tonnerre retentit.

Bientôt ils entendent des gargouillis qui semblent provenir de l'intérieur de toute la **Maison des Feuilles**.

Albert hasarde « J'crois que c'est la maison qu'est vivante et qui va nous bouffer. Faut qu'on sorte de son ventre ! Qu'est-ce que t'en dit ? »

-« oui, elle a sans doute dévoré **Silhouette**.

Les enfants prennent peur et dévalent quelques marches.

Albert butte sur un caillou poli. C'est le caillou fétiche de **Barnabé**. Ils conviennent tout deux que leur ami est passé avant eux et que c'est lui qui a gravé le bonhomme.

-« Barnabé ! Barnabh...Il doit être digéré maintenant. Allez on se sauve ! »

« Mais comment retrouver le chemin de **Forêt qui avance** ?

« Eh, regarde un bébé taupe ! Dis tu veux bien nous conduire au dehors ? On te donnera plein de trucs à manger ? »



La petite taupe trottine devant eux maintenant et les deux gamins voyagent un moment avec elle avant que **Léonard** ne débusque un **Pandas Rouque**.

En échange de belles promesses de nourriture et de caresses, celui-ci accepte de les guider.



Les bruits de se rapprochent

Albert brise l'ampoule et la rend à **Léonard.**

Albert suggère qu'il faut libérer les eaux.

Alors qu'ils font l'inventaire de leur maigre possession et que **Léonard** lui parle de sa précieuse crotte de chameau qu'il tient du **Vagabond**, **Albert** tonne « Mais c'est ça !

C'est une évaporite !

C'est elle qui retient les eaux saines !

Faut la casser pour relâcher les eaux ! »

Après avoir brisé la rose des sables en la jetant du haut des marches, ils suivent leurs deux amis vers **Forêt qui avance**, au-dehors.

Bilan provisoire :

Nous avons débuté la session sur le mode ***Sève, la durée du oui*** sans concertation préalable particulière.

Le témoignage audio de la fiction est tronqué, seuls figurent les 16 premières minutes, soient les trois premières instances.

Voici le lien vers le témoignage audio de la fiction :

https://drive.google.com/file/d/1Sc9T_DR68_zimeiXeD6Nr3VDyNJYWPVN/view?usp=drivesdk

Xavier était particulièrement enthousiaste à l'issue de la session.

Elle me fut également agréable.

Voici le lien vers le bilan en fin de partie :

https://drive.google.com/file/d/1St41M5uuTZHHlPW8yv4sYwhuZGE9ly1z/view?usp=drivesdk

Je souhaite apporter quelques précisions au-delà de celui-ci.

Si nous n'avons pas employé notre poème lors de la partie, ni l'un, ni l'autre, (le mien recouvre assez bien le sens général de la fiction), nous avons utilisé pleinement les instances et respecté la circulation des objets mémoriels entre nos deux personnages.

La mécanique a joué pleinement, sans que cela ne remette en cause le plaisir de jeu de Xavier, qui était auparavant réfractaire au dispositif d'instances, jugées comme un frein à sa créativité.

Il était tellement immergé qu'à deux reprises, il lui a fallu un moment pour réaliser qu'il se devait de rédiger une feuille afin de clôturer son instance.

Il a choisi d'imposer sa volonté au monde et donc de relater une seconde feuille lors de l'une de ses instances, activant l'**Innommable** qui est demeuré à D8, ce qui est raisonnable, voire petit bras.

Comme le soulignait Xavier en riant, il y avait un côté *bisounours* parfois.

Je souligne que j'ai mobilisé le plus possible les objets présents à la table. Notamment l'ampoule, que j'ai brisée devant lui avant de la lui tendre pour qu'il en dispose comme d'une arme.

J'ai utilisé la composition de Yannick Dauby sur laquelle nous avons joué afin de créer la tension ou l'entretenir, (orage sec **d'égrégore**, grenouilles, pluie, vent).

J'ai sollicité Gabriel et Mathieu, qui ne jouaient pas, pour qu'ils fassent du bruit dans la maison, utilisant les conduites d'eau, marchant pesamment sur le plancher…

Cela a vraiment fonctionné et Xavier a ressenti une tension croissante. Il a eu peur. Mais nos personnages se donnaient la main, se rassuraient ou s'inquiétaient. Une immersion très réussie, en somme, ou la peur ne fut pas un obstacle, mais une dimension du plaisir de jeu éprouvé à la table.

J'avais quatre phrases toute faites à caser dans la fiction et je les ai placées avec un certain bonheur.

J'avais en tête, avant de commencer, une histoire de monstre racontée le midi, à table, par Xavier :

« C'est Robert, un immense monstre réfrigérateur qui a commencé à boulotter la ville toute entière. »



Xavier joue **Léonard Tic-Tac**



Xavier joue **Léonard Tic-Tac** et se rassure avec l'ampoule confiée par **Albert**



Table en fin de partie, notez les restes de l'ampoule au milieu de la souche.



Je range le soleil

Voici une autre session jouée comme la suite de la précédente, avec pas mal de mignon et une pincée de mysticisme, où **Léonard** renonce à sa condition d'enfant pour embrasser celle de **Rouque**, tout comme **Silhouette**, **Vladimir** et l'**Barnabé** ou bien encore le **Albert** qui accepte d'être un fantôme au front troué.

Les enfants ont laissé dans la cale du tanker le galet souvenir qui permettra au vagabond et à Petite de les avoir rejoint dans leur havre qu'ils recherchent.

Absence d'adversité extérieure quoique l'**Innomable** soit grimpé à D7, mais une contagion de **Forêt qui avance** voulue et assumée (5 sur le D7).

Nous avons utilisé les cartes de
les larmes du soleil
de Simon Li et Valentin T.,
pour créer le galet souvenir.



J'ai utilisé également *pimp my roleplay*.

En voici le témoignage audio, bonne écoute !